

PENGEMBANGAN MOTIF DENGAN SISTEM RUANG WAKTU DATAR MELALUI PENGGAYAAN *FLAT DESIGN* DENGAN INSPIRASI WAYANG BEBER

Shelvia Utari Iskandar¹, Morinta Rosandini² dan Gina Shobiro Takao³

^{1,2,3} Kriya, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong,
Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
shelviautarii@student.telkomuniversity.ac.id, morintarosandini@telkomuniversity.ac.id,
ginashobirotakao@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Sistem Ruang Waktu Datar (RWD) adalah sebuah metode dalam mengembangkan motif ilustrasi dengan prinsip wimba dan tata ungkapan, yang memungkinkan ilustrasi untuk bercerita. Penelitian sebelumnya telah menggabungkan sistem RWD dan *flat design* untuk menciptakan komposisi motif non-repetitif, dengan inspirasi yang terbatas oleh sekat-sekat. Sehingga terdapat saran bahwa teknik menggambar dengan Sistem RWD dapat dieksplorasi dengan berbagai cara gambar dan tata ungkapan untuk menciptakan motif repetitif, mengambil inspirasi dari seni tradisional Indonesia yang telah berperan dalam perkembangan desain *flat design*. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan stilasi motif menggunakan Sistem RWD dengan pengayaan *flat design*, terinspirasi oleh seni tradisional Indonesia, yakni Wayang Beber, dengan menggunakan komposisi repetitif. Metodologi penelitian ini melibatkan pendekatan kualitatif yang mencakup studi literatur, observasi, dan eksplorasi motif dengan menggunakan sistem RWD dan *flat design* untuk mengolah inspirasi dari Wayang Beber. Hasil akhir dari penelitian ini adalah motif wimba yang telah distilasi menggunakan *flat design* bertekstur krayon dan *outline* tipis. Selain itu, penggunaan warna sesuai dengan *color trend forecast* SS 2023. Motif disusun menggunakan komposisi repetitif, kemudian diterapkan pada tekstil menggunakan *digital printing*.

Kata Kunci: Motif, Sistem RWD, *Flat Design*, Wayang Beber

Abstract : *The Ruang Waktu Datar System is a method used in developing illustrative motifs based on the principles of wimba and expression, allowing illustrations to tell a story. Previous research has combined the RWD system with flat design to create non-repetitive motif compositions, limited in inspiration by certain boundaries. This suggests that the technique of drawing with the RWD System can be explored in various ways of drawing and expression to create repetitive motifs, drawing inspiration from traditional Indonesian art that has played a role in the development of flat design. The aim of this research is to create motif stylization using the RWD System with flat design embellishments, inspired by traditional Indonesian art, namely Wayang Beber, using repetitive compositions. The research methodology employs a qualitative approach that includes literature review, observation, and motif exploration using the RWD System and flat design to process inspiration from Wayang Beber. The final result of this research is a wimba motif that has been stylized using flat design with a crayon-like texture and thin*

outlines. Additionally, colors are used in accordance with the SS 2023 color trend forecast. The motifs are arranged using repetitive compositions and then applied to textiles using digital printing.

Keyword : Motif, RWD System, Flat Design, Wayang Beber

PENDAHULUAN

Motif merupakan unsur pokok dengan bentuk dekoratif yang digunakan untuk menciptakan sebuah pola (Steed dan Stevenson, 2012). Biasanya, motif tekstil berupa ilustrasi grafis berbentuk abstrak hingga realis (Tjandrawibawa, 2018). Ilustrasi merupakan jenis karya dua dimensi yang memiliki sifat naratif-figuratif, yang memungkinkannya untuk memiliki kemampuan bercerita, serta berperan sebagai pencatatan atau dokumentasi dari suatu kejadian (Salam, 2017). Kemampuan ilustrasi dalam bercerita karena menggunakan bahasa rupa yang berperan untuk menyampaikan pesan dalam seni visual (Tabrani, 2005). Selain itu, bahasa rupa juga memiliki konstruksi kategori, salah satunya tata ungkapan luar yaitu perubahan objek gambar satu dengan gambar berikutnya ditandai dengan adanya sistem Ruang Waktu Datar (RWD) yang banyak diterapkan pada seni tradisi Indonesia (Tabrani, 2017).

Disamping itu, dalam penelitian Fahrani (2022) diketahui bahwa seni tradisi Indonesia memiliki dampak signifikan terhadap desain flat yang mengadaptasi seni ilustrasi Indonesia, seperti motif dari candi dan wayang. Hasanuddin dan Adityawan (2020), mengidentifikasi bahwa *flat design* memiliki karakteristik yaitu tidak memiliki bayangan, tekstur dan ornamen, *layout* berfokus pada tipografi yang bersih dan jelas, menggunakan warna yang cerah dan komplementer. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dilakukanlah wawancara mengenai *trend flat design* saat ini terhadap ilustrator Diani Apsari (2023), menyatakan bahwa *trend flat design* masa kini banyak menggunakan penggayaan tekstur, memiliki bentuk yang tidak kaku, serta tidak memiliki batasan warna.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azzahira (2022), mengembangkan motif non-repetitif menggunakan ciri khas dari seni lukis Damar

Kurung yaitu ilustrasi yang dibatasi oleh sekat-sekat dalam penataan urutan kejadian untuk menunjukkan perubahan ruang dan waktu. Pada penelitian ini akan menggali lebih dalam mengenai stilasi dan komposisi motif menggunakan sistem RWD dengan pengayaan *flat design* untuk membuat komposisi motif repetitif yang ceritanya tidak memiliki perpotongan. Hal ini didasari oleh penelitian Azzahira (2022), yang menyatakan bahwa sistem RWD dapat dieksplor lebih lanjut dengan berbagai cara gambar dan tata ungkapan, sehingga menciptakan motif yang terinspirasi oleh seni tradisi Indonesia.

Disisi lain, terdapat seni tradisi wayang beber yang berasal dari Pacitan, Jawa Timur. Wayang Beber ditampilkan dengan membeberkan kertas berisi gambar yang kemudian gambar tersebut akan diceritakan oleh dalang dengan diiringi musik tradisional (Pamadhi, 2018). Wayang beber berpeluang untuk dikembangkan menjadi sebuah motif karena dalam penggambarannya terdapat karakter sistem RWD dan karakter flat design karena gambar terlihat bersih tanpa bayangan dan memiliki bentuk tidak realis.

Berdasarkan hasil data, wawancara, observasi, dan hasil analisa visual ditemukanlah potensi untuk membuat stilasi dan komposisi motif repetitif menggunakan inspirasi wayang beber dengan menggabungkan teknik sistem RWD dan *flat design* untuk menghasilkan motif baru yang akan diaplikasikan pada lembaran kain. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya potensi pengembangan stilasi motif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber.
2. Adanya potensi pengembangan komposisi motif repetitif bersistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi cerita sekuen Wayang Beber.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu menggunakan metode Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai referensi literatur yang relevan dengan topik penelitian sebagai sumber data yang mendukung pemecahan rumusan masalah, observasi dilakukan secara *online* dan *offline*, dengan tujuan untuk mengamati berbagai aspek, seperti *brand* dan ilustrasi yang akan mendukung penelitian ini, wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendukung pengumpulan data dan untuk mendalami informasi tentang perkembangan *flat design*, serta eksplorasi dilakukan untuk mengolah motif dengan menggunakan inspirasi dan teknik penggabungan sistem RWD dan *flat design* secara *digital*.

HASIL DAN DISKUSI

Analisa Data Perancangan

Pengembangan motif dengan Sistem RWD melalui pengayaan *flat design* dimulai dengan melakukan pemahaman terhadap prinsip sistem RWD dan *flat design*. Tahapan ini melibatkan analisis visual, studi literatur, serta wawancara dengan Diani Apsari. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam perkembangan *flat design* masa ini banyak penggunaan *outline* dengan pengayaan tekstur seperti krayon dan kapur. Disisi lain, berdasarkan hasil analisa visual ditemukan bahwa ilustrasi wayang beber memenuhi karakter sistem RWD yang dalam penggambarannya terdapat sekuen (SQ) merupakan serangkaian adegan dalam sebuah narasi dalam konteks visual seperti seni wayang. Sekuen biasanya mengikuti alur cerita dan membentuk bagian yang saling terkait dalam pengembangan cerita secara keseluruhan yang terdiri dari beberapa adegan. Berdasarkan metode-metode tersebut, terlihat potensi untuk mengembangkan komposisi motif repetitif dengan memanfaatkan Sistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan mengambil inspirasi cerita Wayang Beber SQ-20 yaitu wanita-wanita pihak Klana diboyong dan sekuen SQ-21 yaitu Gandarepa berunding dengan JKK.

Pemilihan SQ-20 adalah karena dalam SQ-20, visual yang relevan dapat ditemukan dan digunakan untuk mengenali karakter dalam cerita. Sementara visual SQ-21 tidak dapat ditemukan, sehingga diputuskan untuk menciptakan gambaran visual dari SQ-21. Selain itu, SQ-21 dipilih karena melanjutkan cerita sekuen sebelumnya, serta tokoh yang digunakan sama seperti tokoh pada sekuen sebelumnya.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan stilasi pada ilustrasi wayang beber dengan menerapkan sistem RWD dan *flat design*. Kemudian disusun komposisi motif repetitif. Proses pengembangan ini akan melibatkan tahapan eksplorasi.

Eksplorasi Awal

Eksplorasi awal merupakan tahap duplikasi ilustrasi wayang beber dengan tujuan untuk memahami karakter serta penggambaran cerita ilustrasi. Berdasarkan hasil duplikasi ditemukan bahwa ilustrasi wayang beber tidak memiliki perspektif dan datar sesuai dengan karakter *flat design*, penyusunan komposisi objek tumpang tindih dan berulang menandakan pergerakan, penggambaran objek memiliki bentuk tidak proporsional, ber-*outline* yang tipis, serta memiliki ciri khas hidung lancip.



Gambar 1 Eksplorasi awal duplikasi wayang beber
Sumber : Dokumentasi penulis, 2023

Pattern Board

Konsep ini berjudul “Jenggama” yang diambil dari bahasa Sansekerta yang artinya kehidupan. Wayang beber menceritakan kehidupan Panji Asmara Bangun. Ilustrasi menggunakan penggayaan *flat design style odd bodies* dimana bentuk wimba tidak proporsional dan *style* bertekstur krayon yang menghasilkan grain pada *flat design*. Penggayaan tersebut terinspirasi dari salah satu karya ilustrator @nadya.noor yang

memiliki karakter desain tidak proporsional, penggambaran hidung yang lancip, juga penggambarannya menggunakan tekstur krayon. Pattern board ini memiliki warna yang sesuai dengan *color trend forecasting SS 2023* yang beberapa warnanya terdapat dalam wayang beber.



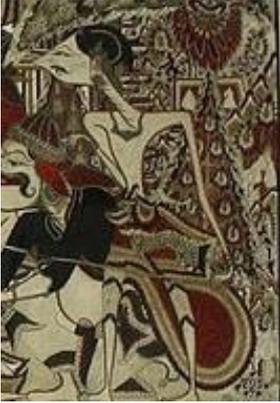
Gambar 2 *Pattern board* Jenggama
Sumber : Dokumentasi penulis, 2023

Eksplorasi Lanjutan Stilasi

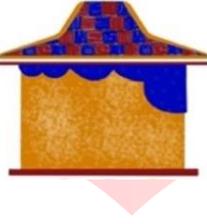
Eksplorasi lanjutan stilasi yaitu melakukan stilasi dari memodifikasi bentuk objek pada seni tradisi Wayang Beber yang terinspirasi dari cerita JKK SQ-20 (Wanita-wanita pihak Klana diboyong) yang kemudian disederhanakan dengan mengacu pada *patternboard* namun tetap mempertahankan karakter atau ciri khas masing-masing tokoh seperti mempertahankan aksesoris pada tokoh. Tujuan dari eksplorasi lanjutan ini adalah menciptakan sebuah inovasi motif dari hasil memodifikasi visual objek wayang beber dengan mengacu pada *patternboard*.

Tabel 1 Eksplorasi lanjutan stilasi

NO	MOTIF INSPIRASI	STILASI MOTIF	KETERANGAN
----	-----------------	---------------	------------

1.	<p>Panji Asmarabangun</p> 		<p>Panji Asmarabangun memiliki ciri laki-laki, berpostur berdiri terdapat aksesoris kepala berbentuk bunga dan dedaunan.</p>
2.	<p>Dewi Sekartaji</p> 		<p>Dewi Sekartaji memiliki ciri wanita, berpostur berdiri, menggunakan mahkota yang disederhanakan.</p>
3.	<p>Gandarepa</p> 		<p>Gandarepa memiliki ciri laki-laki, berpostur berdiri terdapat aksesoris telinga berwarna emas berbentuk ekor kuda.</p>
NO	MOTIF INSPIRASI	STILASI MOTIF	KETERANGAN

4.	<p>Retno tenggaron</p> 		<p>Retno Tenggaron memiliki wanita, berpostur berdiri, menggunakan aksesoris kepala berbentuk bunga.</p>
5.	<p>Naladerma</p> 		<p>Naladerma Memiliki ciri laki-laki, berpostur duduk, menggunakan aksesoris kepala berupa topi perang, dan bentuk hidung yang tidak lancip</p>
6.	<p>Wanita pihak Klana</p> 		<p>Wanita pihak Klana berpostur aleman, terdapat aksesoris kepala sederhana</p>
7.	<p>Dayang Istana</p> 		<p>Memiliki ciri wanita, berpostur duduk, menggunakan aksesoris kepala berbentuk bunga yang sederhana, memiliki postur tubuh sedikit lebih besar, dan bentuk hidung yang tidak lancip</p>
NO	MOTIF INSPIRASI	STILASI MOTIF	KETERANGAN

<p>8.</p>			<p>Stilasi ornamen dalam bentuk sederhana menggunakan brush bertekstur krayon dengan <i>flat design</i></p>
<p>9.</p>	<p>Istana</p> 		<p>Stilasi atap terinspirasi dari gabungan rumah Joglo Situbondo yang merupakan rumah adat Jawa Timur dan istana pada ilustrasi wayang beber yang disederhanakan menggunakan <i>brush</i> bertekstur krayon.</p>
<p>10.</p>	<p>Isen-isen</p> 		<p>Stilasi isen-isen diambil dari bagian bagian yang terdapat dalam gunung yang digambar dengan bentuk sederhana menggunakan <i>flat design</i> ber <i>outline</i></p>

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

Penggambaran Cerita

Konsep cerita diambil dari cerita asli Wayang Beber SQ-20 yaitu wanita-wanita pihak Klana diboyong dan SQ-21 yaitu Gandarepa berunding dengan JKK dengan pengkomposisian cerita dibaca dari sebelah kiri.

Tabel 2 Penggambaran Cerita

NO	CERITA ADEGAN	GAMBAR ADEGAN
1.	Panji Asmarabangun menugaskan Gandarepa dan Naladerma untuk memboyong Wanita pihak Klana dari Keputrian Kedungrangga ke Istana Kediri, yang kemudian Gandarepa dan Naladerma langsung berjalan menuju Keputrian Kedungrangga untuk melaksanakan tugasnya.	
	Keterangan : Cerita SQ 20, Panji Asmarabangun (kiri), Gandarepa dan Naladerma (kanan). Penggambaran Gandarepa dan Naladerma digambar dengan perubahan gestur dan berulang yang menandakan pergerakan.	
2.	Sesampainya di Keputrian Kedungrangga, Gandarepa dihadapkan dengan Retno Tegaron yang merupakan adik dari Klana sedang tersipu malu pada Gandarepa yang dikenalnya. Disaat yang bersamaan, Naladerma pun dihadapkan dengan Wanita pihak Klana dengan gestur duduk aleman yang kemudian digoda oleh Naladerma dengan membuat tandu gendong menggunakan tangannya.	
	Keterangan : Cerita SQ 20, Gandarepa (kiri depan), Retno Tegaron (kanan depan), Naladerma dan Wanita pihak klana (tengah). Penggambaran Retno Tegaron kepala digambar berubah gestur dan berulang yang menandakan pergerakan, Wanita pihak klana bergestur memalingkan muka dan digambar berulang yang menandakan pergerakan tersipu malu	

NO	CERITA ADEGAN	GAMBAR ADEGAN
3	Kemudian berjalanlah Gandarepa dan Naladerma dengan memboyong wanita-wanita pihak Klana menuju istana Kediri.	
Keterangan : Cerita SQ 20, pengkomposisian wimba berbaris dan menumpuk dengan Gandarepa di latar paling depan.		
4.	Sesampainya di Istana Kediri, Gandarepa langsung melaporkan kekalahan pihak Klana pada Dewi Sekartaji.	
Keterangan : Cerita SQ 20, Gandarepa (kiri), Dewi Sekartaji (kanan), Dayang Istana (tengah). Penggambaran dayang disusun menumpuk.		
5.	Gandarepa memboyong Wanita pihak Klana menghadap ke Panji Asmarabangun.	
Keterangan : Cerita SQ 21, Gandarepa (kiri), Retno Tenggaron dan wanita pihak Klana (tengah), Naladerma (kanan menghadap kanan), Panji Asmarabangun (kanan menghadap kiri). Penggambaran wanita pihak Klana dengan gestur menyembah Panji Asmarabangun.		
6.	Retno Tenggaron memohon kepada Panji Asmarabangun agar ia dijodohkan dengan Gandarepa. Setelah dilihat dari sekuen sebelumnya ternyata terdapat kisah asmara antara Gandarepa dan Retno Tenggaron.	

NO	CERITA ADEGAN	GAMBAR ADEGAN
	Keterangan : Cerita SQ 21, Retno Tenggaron (kiri), Panji Asmarabangun (kanan). Penggambaran Retno Tenggaron disusun berulang dan perubahan gestur.	
7.	Pada adegan selanjutnya, Panji Asmarabangun, Gandarepa, dan Naladerma berunding sebagai persiapan membawa wanita rampasan ke hadapan raja Kediri.	
	Keterangan : Cerita SQ 21, Panji Asmarabangun (kiri), Naladerma (tengah), Gandarepa (kanan).	

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

Eksplorasi Lanjutan Komposisi

Eksplorasi komposisi motif dilakukan dengan menyusun objek-objek dari ilustrasi Wayang beber yang telah distilasi dengan tujuan membuat komposisi motif yang lebih inovatif dengan tetap merepresentasikan ciri khas karakter gambar pada Wayang beber yaitu penggambaran beberapa wimba digambar secara berulang dan bertumpuk dengan memanfaatkan sistem RWD yang terdapat cara penggambaran objek dan juga tata ungkapan di dalamnya. Modul komposisi motif menggunakan *square repeat*, *half brick repeat* dan *half drop repeat* dengan tujuan untuk menghasilkan komposisi motif yang menyatu, serta menggunakan penataan modul motif *one-way print* yaitu penataan modul motif satu arah dan *tossed way print* penataan modul motif disusun secara acak ke segala arah sehingga dapat mengisi ruang komposisi (Kight, 2011).

Tabel 3 Eksplorasi Lanjutan Komposisi

No.	Motif	Keterangan
-----	-------	------------

1.		<p>a. Cerita : SQ-20 (wanita pihak klana diboyong)</p> <p>b. Warna latar : hijau</p> <p>c. Komposisi : <i>half brick repeat, one way</i></p>
2.		<p>a. Cerita : SQ-20 (wanita pihak klana diboyong)</p> <p>b. Warna latar : Biru</p> <p>c. Komposisi : <i>half brick repeat, one way</i></p>
3.		<p>a. Cerita : SQ-21 (Gandarepa berunding dengan JKK)</p> <p>b. Warna latar : Merah</p> <p>c. Komposisi : <i>half drop repeat, tossed way</i></p>
4.		<p>a. Cerita : Sekuen 21 (Gandarepa berunding dengan JKK)</p> <p>b. Warna latar : coklat</p> <p>c. Komposisi : <i>half brick repeat, one way</i></p>
5.		<p>a. Sekuen 21 (Gandarepa berunding dengan JKK)</p> <p>b. Warna latar : Kuning</p> <p>c. Komposisi : <i>Square repeat, one way</i></p>

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

Visualisasi Produk

Setelah melalui tahapan perancangan motif dalam tahap eksplorasi lebih lanjut, dipilih lima desain terbaik yang kemudian diterapkan pada tekstil menggunakan *digital printing* dengan kain berbahan crepe dengan ukuran 70x150 cm.



Gambar 3 Visualisasi Produk
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

KESIMPULAN

Tahap eksplorasi dalam pengembangan stilasi motif dengan sistem RWD melalui pengayaan *flat design* dengan inspirasi wayang beber yang pertama adalah melakukan eksplorasi awal dengan membuat duplikasi ilustrasi wayang beber untuk mengetahui cara penggambaran ilustrasinya yang khas. Berdasarkan hasil eksplorasi awal disimpulkan bahwa ilustrasi wayang beber tidak memiliki perspektif dan datar sesuai dengan karakter *flat design*, penyusunan komposisi objek tumpang tindih dan berulang menandakan pergerakan, penggambaran objek memiliki karakter garis tepi (*outline*) yang tipis, memiliki ciri khas hidung lancip, dan memiliki bentuk tidak proporsional. Kemudian dilakukan eksplorasi stilasi awal yaitu melakukan stilasi dengan menyederhanakan wimba wayang beber yang mengacu pada konsep *patternboard* namun tetap mempertahankan karakter atau ciri khas masing-masing tokoh seperti mempertahankan aksesoris pada tokoh dengan memanfaatkan pengayaan *flat design style odd bodies* dimana bentuk wimba tidak proporsional, memiliki ciri khas penggambaran hidung yang lancip. Selanjutnya pada tahap eksplorasi stilasi lanjutan

dilakukan pewarnaan terhadap hasil stilasi wimba dengan menggunakan pengayaan tekstur krayon yang menghasilkan grain pada *flat design* dengan warna yang digunakan sesuai dengan *color trend forecasting SS 2023* yang beberapa warnanya terdapat dalam wayang beber. Perancangan pada penelitian ini menghasilkan komposisi motif repetitif yang dilakukan tetap mempertahankan ciri khas wayang beber dengan modul berbentuk persegi panjang, penyusunan objek bertumpuk, menggunakan alur dari kiri ke kanan dan penyusunan objek berulang yang terdapat pada beberapa kejadian atau adegan pada waktu dan latar agar komposisi dapat bercerita sesuai karakter RWD untuk menceritakan salah satu adegan dalam cerita wayang beber yaitu SQ.20 wanita pihak Klana diboyong ke Istana Kediri dan SQ.21 berundingnya Gandarepa dan JKK. Pemilihan SQ-20 dikarenakan SQ-20 dapat ditemukan visualnya yang digunakan untuk pengenalan bentuk tokoh dalam cerita. Sedangkan SQ-21 tidak ditemukan visualnya sehingga dipilih untuk memperlihatkan gambaran visual dari SQ-21, selain itu SQ-21 dipilih karena melanjutkan cerita sekuen sebelumnya, serta tokoh yang digunakan sama seperti tokoh pada sekuen sebelumnya. Penyusunan komposisi menggunakan dengan teknik *one way* dan *tossed way print*. Pengaplikasian hasil akhir berupa motif repetitif menggunakan teknik *digital printing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahira, S., Rosandini, M., & viniani, P. (2023). Pengembangan Motif dengan Sistem RWD melalui Pengayaan Ilustrasi Flat Design dengan Inspirasi Damar Kurung. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).
- Farhani, S., Rosandini, M., & Viniani, P. (2023). Pengembangan Motif Ilustrasi Bahasa Rupa (RWD) dengan Pengayaan Flat Design menggunakan Inspirasi Batik Gedongan Lasem Pohon Hayat dan Satwa. *eProceedings of Art & Design*, 10(3).
- Hasanudin , D., & Adityawan, O. (2020). *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*.

Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design, Print & Sell Your Own Fabric • Traditional & Digital Techniques For Quilting, Home Dec & Apparel*. C&T Publishing, inc.

Pamadhi, H. (2018). Wayang Beber. *PARAIANOM: Jurnal Pengkajian Seni Budaya Tradisional*.

Tabrani, P. (2005). *Bahasa Rupa*. Kelir.

Tabrani, P. (2017). *Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa (Vol. 1)*. Jurnal Budaya Indonesia.

Tjandrawibawa, P. (2018). Motif Tekstil sebagai Value Proposition Koleksi Brand Fesyen yang Marketable. 26-39.

